ABASTADO

VOCÊ POSSUI UMA FONTE CONSTANTE DE RENDA DEFINIDA NA OBTENÇÃO DESTA QUALIDADE (UM NEGÓCIO, UM BAÚ GUARDADO, ETC). POR ESTE MOTIVO, VOCÊ COMEÇA COM 2 VEZES OS RECURSOS INICIAIS E, SEMPRE QUE PRECISAR E TIVER CONTATO COM SUA FONTE DE RENDA, PODERÁ TESTAR ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) PARA OBTER 100 TAMPAS, MAIS 20 TAMPAS POR PONTO DE BÔNUS DE PODER.

AGILIDOSO

VOCÊ POSSUI UMA HABILIDADE ESPANTOSA, QUE PERMITE REALIZAR PROEZAS COMO ESCALAR MURALHAS, SE EQUILIBRAR EM UMA CORDA BAMBA, ACROBACIAS E ATÉ MESMO CAIR DE GRANDES ALTURAS SEM SE FERIR. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (ATLETISMO).

ALMA ILUMINADA

VOCÊ É AGRADÁVEL ÀS PESSOAS, ASSIM VOCÊ É O ALVO DAS ATENÇÕES SEMPRE QUE QUISER. VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) VOLTADOS A INTERAÇÃO BENÉFICA, NÃO FUNCIONANDO PARA AMEAÇAR OU PREJUDICAR UM ALVO.

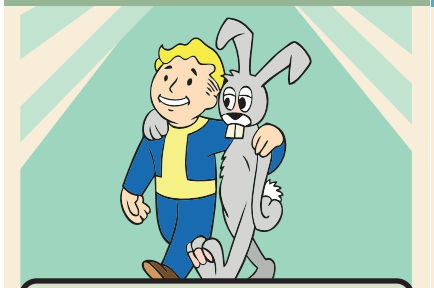
AMBIDESTRIA

VOCÊ CONSEGUE UTILIZAR DUAS ARMAS DE COMBATE CORPORAL AO MESMO TEMPO, UMA EM CADA MÃO, PERFAZENDO COMBINAÇÕES DE GOLPES PODEROSOS. ASSIM, VOCÊ CONSEGUE REALIZAR DOIS ATAQUES POR TURNO SEM ROLAR OS MESMOS EM DESVANTAGEM. PARA USAR ESTA QUALIDADE, NENHUMA DAS DUAS ARMAS PODERÁ TER A CARACTERÍSTICA PESADA.

AMEAÇADOR

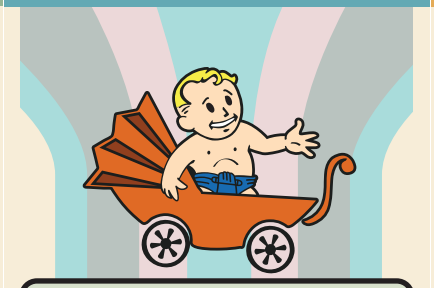
VOCÊ CONSEGUE AMEDRONTAR PESSOAS COM SUA PRESENÇA, FORÇANDO-AS A ATENDER SUAS DEMANDAS. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) VOLTADOS A INTERAÇÃO FORÇADA, FUNCIONANDO PARA AMEAÇAR OU PREJUDICAR UM ALVO.

AMIGO DOS ANIMAIS



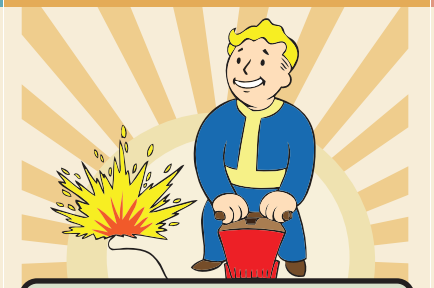
VOCÊ POSSUI UMA LIDA PODEROSA PARA COM ANIMAIS, MESMO OS SELVAGENS, PERMITINDO QUE VOCÊ SE APROXIME DELES, OS DOME E ATÉ MESMO QUE ELES REALIZEM AQUILO QUE VOCÊ QUER. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CONDUÇÃO, CONHECIMENTO E MANIPULAÇÃO VOLTADOS A INTERAÇÃO COM ELES.

APARÊNCIA INOFENCIVA



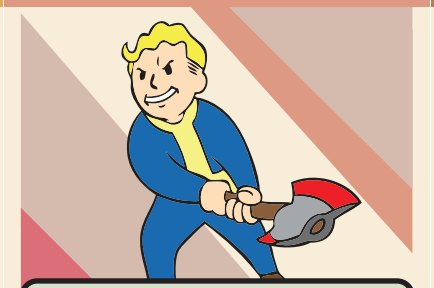
AO VER VOCÊ, SEUS ADVERSÁRIOS (NÃO FUNCIONA COM ARMADILHAS E PERIGOS NATURAIS) NÃO IMAGINAM O QUÃO PERIGOSO VOCÊ PODE SER E, POR ISTO, NÃO O ATACARÃO PRONTAMENTE, BAIXANDO A GUARDA. POR ESTE MOTIVO, O PERIGO DESTES ADVERSÁRIOS SEMPRE SERÁ 10 AO TE ENCONTRAR, VOLTANDO AO NORMAL TÃO LOGO PERCEBAM QUE VOCÊ REPRESENTA ALGUM PERIGO PARA ELES.

ARMADILHEIRO



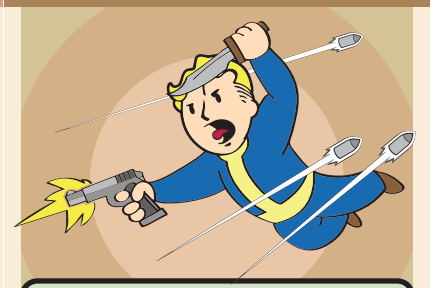
VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR PERIGOSAS ARMADILHAS QUE PODEM MINAR AS FORÇAS DE SEUS INIMIGOS, ATRASAR SEU AVANÇO E ATÉ MESMO MATA-LOS. FAÇA UM TESTE DE MENTE (SOBREVIVÊNCIA) PARA MONTAR A ARMADILHA (TODAS AS ARMADILHAS DO CAPÍTULO ARMADILHAS ESTÃO DISPONÍVEIS) E SEU EFEITO SERÁ ACRESCIDO CONFORME SEU BÔNUS DE PODER.

ATAQUE EM ARCO



VOCÊ CONSEGUE REALIZAR GOLPES AMPLOS, ATINGINDO VÁRIOS ADVERSÁRIOS DE UMA SÓ VEZ. QUANDO QUISER UTILIZAR ESTA QUALIDADE, REALIZE UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL) CONTRA O ADVERSÁRIO QUE ESTIVER NO SEU ALCANCE COM MAIOR PERIGO. EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ CAUSA UMA QUANTIDADE DE DANO IGUAL AO BÔNUS DE PODER DO ATAQUE A TODOS OS ADVERSÁRIOS QUE ESTIVEREM ENGAJADOS COM VOCÊ.

ATAQUE SELVAGEM



VOCÊ INVESTE CONTRA SEUS ADVERSÁRIOS DE FORMA FURIOSA, ATACANDO SEM SE PREOCUPAR COM SUA SEGURANÇA E COM CONTRA-ATAQUES. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +5 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL), MAS ABDIQUE DE QUALQUER DEFESA DURANTE O TURNO EM QUE UTILIZAR ESTA VANTAGEM, PODENDO APENAS RESISTIR AO DANO COM SUA ARMADURA.

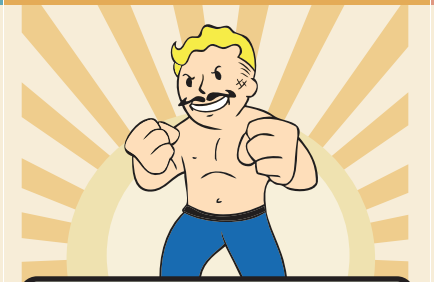
BOA VIDA

VOCÊ POSSUI UMA HABILIDADE DE VIVER BEM EM QUALQUER CIDADE, SE TORNANDO AMIGO DE PESSOAS INFLUENTES E ESTANDO NO LUGAR CERTO NA HORA CERTA. SEMPRE QUE FOR REALIZAR UM TESTE DE ESPÍRITO PARA OBTER FAVORES, FAÇA O TESTE COM VANTAGEM. CASO A POSTURA DO ALVO CHEGUE A 0 (ZERO) APÓS A ROLAGEM DE ESPÍRITO, ELE SE MANTERÁ AFEITO A VOCÊ CONSTANTEMENTE, MUDANDO APENAS SE VOCÊ CAUSAR PROBLEMAS.

CAMALEÃO

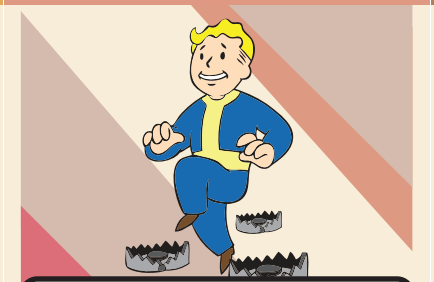
VOCÊ POSSUI A CAPACIDADE DE SE PASSAR POR OUTRAS PESSOAS, COM TEMPO PARA SE PREPARAR. COM UM TESTE DE MENTE (SUBTERFÚGIO), VOCÊ CONSEGUE SE DISFARÇAR DE PESSOAS COM A ALTURA PRÓXIMA A SUA. O BÔNUS DE PODER REDUZIRÁ O PERIGO DE ADVERSÁRIOS E, CASO O MESMO FIQUE INFERIOR A 10, O ADVERSÁRIO NÃO O ATACARÁ ENQUANTO VOCÊ NÃO REVELAR SUAS INTENÇÕES OU SER DESCOBERTO.

CÃO DE BRIGA



VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE DESARMADO, UTILIZANDO FORÇA E VELOCIDADE DE FORMA PRECISA PARA ESPANCAR SEUS OPONENTES. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +2 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL) QUANDO ESTIVER COMBATENDO DESARMADO.

CUIDADOSO

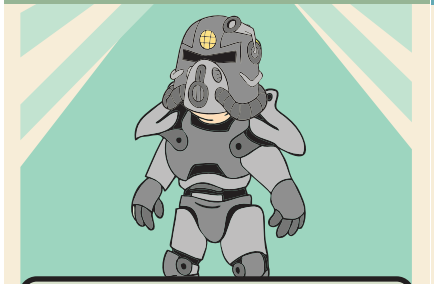


VOCÊ SEMPRE BUSCA FAZER AS COISAS DA FORMA MENOS PERIGOSA POSSÍVEL. POR ESTE MOTIVO, SEMPRE QUE VOCÊ FOR CONFRONTAR ARMADILHAS OU PERIGOS NATURAIS, IGNORE POR COMPLETO O PERIGO DOS MESMOS, REALIZANDO SEUS TESTES SEMPRE CONTRA A DIFICULDADE 10.

CURANDEIRO

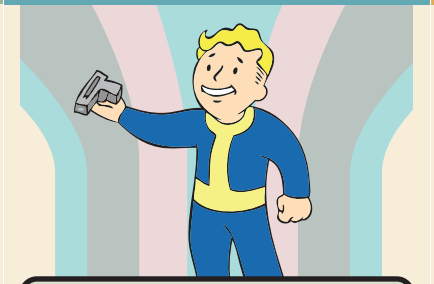
VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM CURAR FERIMENTOS. REALIZE UM TESTE DE MENTE (CONHECIMENTO) E COM SUCESSO, VOCÊ CONSEGUE ADMINISTRAR MEDICAMENTOS QUE CURAM DOENÇAS MUNDANAS OU RADIAÇÃO OU 2 + BÔNUS DE PODER PONTOS DE SAÚDE. UTILIZAR ESTA QUALIDADE REQUER TEMPO E CALMA, NÃO PODENDO SER UTILIZADA NO MEIO DE UM COMBATE OU EM UMA VIAGEM FORÇADA.

DEFENSOR



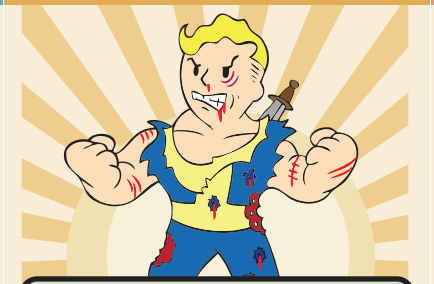
VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE DEFENSIVO, UTILIZANDO ARMADURAS, ESCUDOS E TÉCNICAS DE DEFESA COMO POUCOS. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE +1 NA SUA RESISTÊNCIA A DANO E +2 NOS TESTES PARA SE DEFENDER DE ATAQUES FÍSICOS.

DESARME



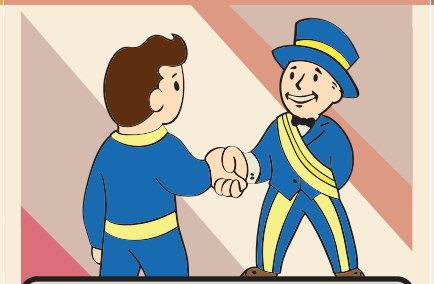
DURANTE UM COMBATE, VOCÊ É ESPECIALISTA EM DESARMAR SEU OPONENTE. SEMPRE QUE QUISER REALIZAR ESTA MANOBRA, FAÇA UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL) E EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ CONSEGUIRÁ DESARMAR SEU OPONENTE. ESTA HABILIDADE NÃO FUNCIONA EM ROBÔS. VOCÊ DESCONTA SEU BÔNUS DE PODER NA POSTURA DO SEU ADVERSÁRIO. CASO A POSTURA SEJA REDUZIDA A 0 (ZERO), ELE SE RENDERÁ.

DESTEMIDO



VOCÊ NÃO ACEITA A DERROTA DE FORMA ALGUMA, LUTANDO ATÉ SUAS ÚLTIMAS FORÇAS CONTRA TUDO QUE O MUNDO LANÇAR CONTRA VOCÊ. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ É IMUNE A EFEITOS DE MEDO, ALÉM DE PODER GASTAR SEUS PONTOS DE VONTADE PARA RESISTIR AOS FERIMENTOS ASSIM QUE SUA RESERVA DE SAÚDE SE ESGOTAR, CAINDO APENAS QUANDO AMBAS AS RESERVAS CHEGAREM A 0 (ZERO).

DÍVIDA DE HONRA



VOCÊ FEZ ALGO MUITO IMPORTANTE PARA UMA PESSOA MUITO INFLUENTE E PODEROSA QUE DEVE SER DEFINIDA NA OBTENÇÃO DESTA QUALIDADE (UM PODEROSO INFLUENTE, UM LÍDER MILITAR, UM RICO COMERCIANTE, ETC) E ESTA PESSOA POSSUI UMA DÍVIDA DE HONRA COM VOCÊ. ASSIM, SEMPRE QUE FOR REALIZAR UM TESTE DE ESPÍRITO PARA OBTER FAVORES PARA SE MANTER, FAÇA O TESTE COM VANTAGEM.

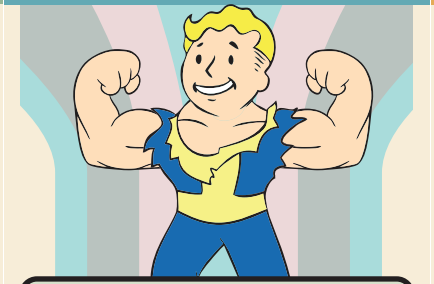
EXPERT ROBÓTICO

VOCÊ CONHECE A ROBÓTICA COMO A PALMA DA SUA MÃO. VOCÊ POSSUI VANTAGENS EM TESTES QUE ENVOLVEM HACKEAR TERMINAIS E SEMPRE QUE COMBATER ROBÔS (SECURITRON, SENTRY-BOT, EYEBOT, MR GUTSY), VOCÊ TAMBÉM ATACA COM VANTAGEM POR SEMPRE SABER AONDE ACERTAR.

FALSIFICADOR

VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR FALSIFICAÇÕES DE ITENS DE FORMA SEMELHANTE ÀS REGRAS DO CAPÍTULO OFÍCIOS, PODENDO COMERCIALIZÁ-LOS E ENGANAR PESSOAS COM POUCO CONHECIMENTO NA ÁREA. ALÉM DISTO, VOCÊ RECEBE +2 NOS TESTES DA PERÍCIA OFÍCIOS AO FAZER SUAS FALSIFICAÇÕES.

FORÇA TITÂNICA



VOCÊ POSSUI UMA FORÇA DESCOMUNAL, QUE PERMITE QUE VOCÊ REALIZE PROEZAS INCRÍVEIS COMO ERGUER UMA GRANDE CARGA, ARROMBAR UMA PORTA, ENTORTAR UMA BARRA DE FERRO, ETC. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO ENVOLVENDO FORÇA FÍSICA (NÃO VÁLIDO PARA COMBATE).

GENIAL

VOCÊ POSSUI UM INTELECTO BRILHANTE, QUE O PERMITE FEITOS MENTAIS POSSÍVEIS PARA POUCAS PESSOAS. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE MENTE (CONHECIMENTO OU IDIOMAS).

QUÍMICO

VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR TODO TIPO DE BEBIDAS E QUÍMICOS (UTILIZE AS REGRAS DA PÁGINA 28), PODENDO UTILIZÁ-LOS OU COMERCIALIZÁ-LOS. ALÉM DISTO, VOCÊ RECEBE +2 NOS TESTES DA PERÍCIA OFÍCIOS AO FAZER SUAS POÇÕES E QUÍMICOS.

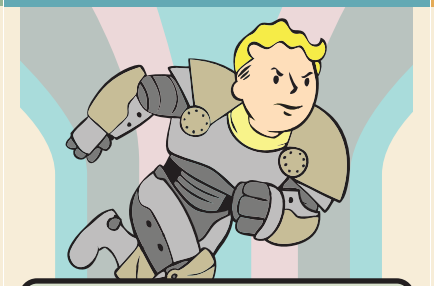
HOMEM DE ARMAS

VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE FRANCO, USANDO TODO TIPO DE ARMA PESADA OU DE DUAS MÃOS. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +2 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL E A DISTÂNCIA) APENAS QUANDO ESTIVER USANDO ARMAS PESADAS OU DE DUAS MÃOS.

HONRADO

SUA FAMA COMO PESSOA HONRADA O PRECEDE, TORNANDO-O BEM QUISTO EM DETERMINADOS LOCAIS. EM COMPENSAÇÃO, CRIMINOSOS PODEM VER SUA PRESENÇA COMO UMA AMEAÇA. POR ESTE MOTIVO, RECEBA +2 NOS TESTES DE ESPÍRITO COM AQUELES QUE CONHECEM SUA FAMA.

INVESTIDA

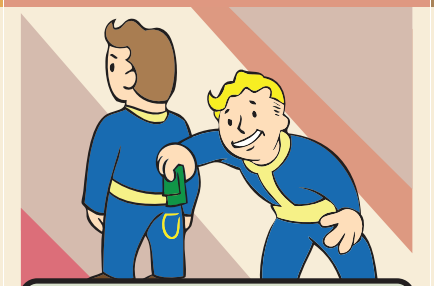


VOCÊ É ESPECIALISTA EM AVANÇAR CONTRA SEUS INIMIGOS USANDO SUA POWER ARMOR. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL) QUANDO ATACAR UM ADVERSÁRIO APÓS AVANÇAR COM SUA POWER ARMOR.

LUTADOR VELOZ

VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE COM ARMAS E ARMADURAS LEVES, PRIORIZANDO A VELOCIDADE AO INVÉS DA FORÇA BRUTA. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +2 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL) E +1 NA SUA RESISTÊNCIA A DANO APENAS QUANDO ESTIVER USANDO ARMAS E ARMADURAS LEVES.

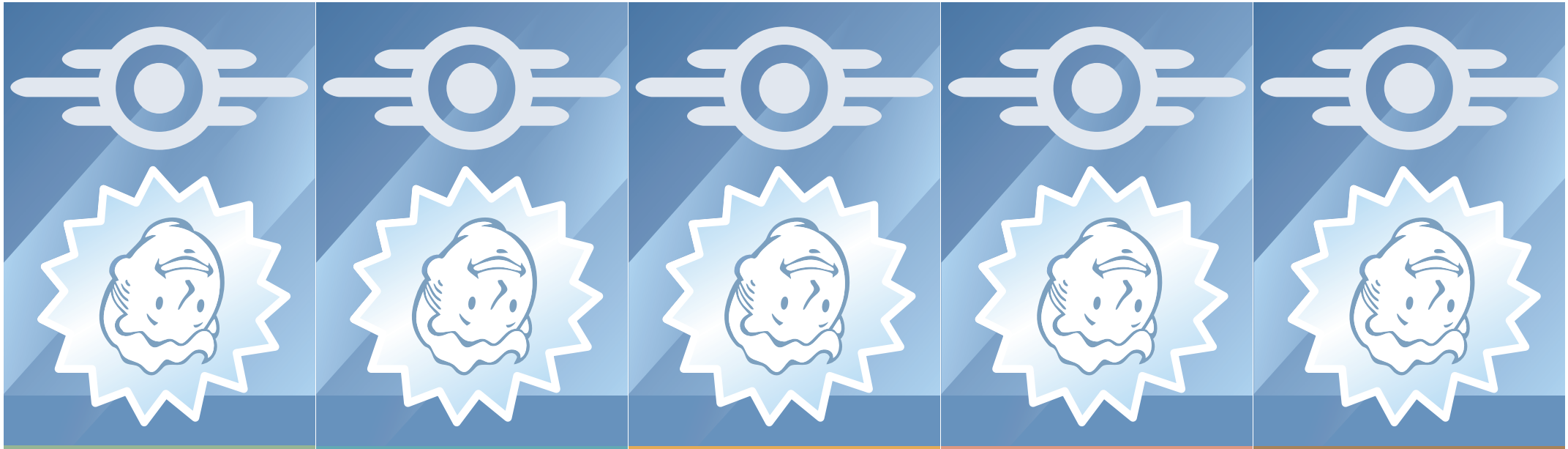
MÃOS LEVES



VOCÊ POSSUI MÃOS RÁPIDAS E LEVES, PERFEITAS PARA ALIVIAR SUAS VÍTIMAS DE SUAS TAMPAS E PERTENCES VALIOSOS. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (SUBTERFÚGIO) FEITOS PARA ABRIR FECHADURAS E COFRES E ROUBAR CARTEIRAS.

MESTRE ARTÍFICE

VOCÊ É CAPAZ DE MODIFICAR SUAS ARMAS E EQUIMAPEMTOS DE MANEIRA MAIS EFICIENTE (UTILIZE AS REGRAS DA PÁGINA 28), PODENDO UTILIZÁ-LOS OU COMERCIALIZÁ-LOS. ALÉM DISTO, VOCÊ RECEBE +2 NOS TESTES DA PERÍCIA OFÍCIO AO MODIFICAR ITENS, GANHANDO UM BÔNUS DE +1.



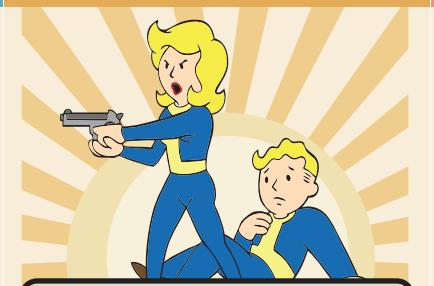
PERÍTO

VOCÊ É MAIS HABILIDOSO QUE A MAIORIA DA POPULAÇÃO. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ POSSUI UMA PERÍCIA EXTRA, QUE DEVE SER ESCOLHIDA NA CRIAÇÃO DO SOBREVIVENTE.

PERSEVERANTE

VOCÊ POSSUI UMA INCRÍVEL RESISTÊNCIA A INFLUÊNCIAS MENTAIS E UMA VONTADE DE FERRO. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE +4 PONTOS DE VONTADE.

PROTETOR

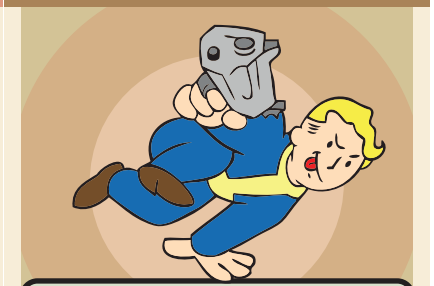


VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM PROTEGER SEUS ALIADOS QUE ESTEJAM PRÓXIMOS A VOCÊ. POR ESTE MOTIVO, SEMPRE QUE VOCÊ ESTIVER PRÓXIMO A ALGUM ALIADO, VOCÊ PODE FAZER O TESTE DE DEFESA NO LUGAR DELE.

RASTROS INVISÍVEIS

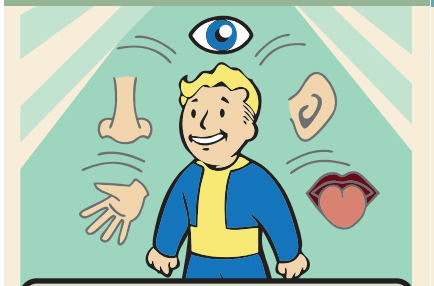
VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM SE ESCONDER E ANDAR FURTIVAMENTE. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (SUBTERFÚGIO) FEITOS PARA ANDAR FURTIVAMENTE E PARA SE ESCONDER.

REFLEXOS DE COMBATE



VOCÊ NUNCA É SURPREENDIDO EM COMBATE E SEMPRE SERÁ O PRIMEIRO A ATACAR. CASO QUEIRA, PODERÁ ATRASAR SEU ATAQUE, AGINDO QUANDO BEM ENTENDER. SE OUTRO SOBREVIVENTE POSSUIR ESTA QUALIDADE, VOCÊS PODERÃO ESCOLHER A ORDEM EM QUE CADA UM VAI ATACAR, DA MESMA FORMA QUE É ESTABELECIDO NO CAPÍTULO JOGANDO DE FORMA COOPERATIVA.

SENTIDOS AGUÇADOS



VOCÊ POSSUI SENTIDOS INCRÍVEIS, CAPAZES DE PERCEBER QUASE TUDO QUE ACONTECE A SUA VOLTA, FUNCIONANDO DE FORMA PARECIDA COM UM SEXTO SENTIDO. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE MENTE (INVESTIGAÇÃO).

VIGOROSO

VOCÊ POSSUI UMA INCRÍVEL RESISTÊNCIA FÍSICA E UMA SAÚDE DE FERRO. VOCÊ DEVE TER SOFRIDO ALGUMA MUTAÇÃO MALUCA, POIS SUA PELE PARECE FEITA DE PEDRA. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE +4 PONTOS DE SAÚDE.

CARNIÇA

VOCÊ POSSUI UMA RESISTÊNCIA UM POUCO ESTRANHA A RADIAÇÃO, COMO SE NÃO FOSSE AFETADO POR ELA. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TESTES PARA RESISTIR A RADIAÇÃO E AINDA ABSORVE METADE DO DANO RADIOATIVO, MÍNIMO 1.